

# いやあゲーム作りは楽しいわあ おもしろいよ～ でも売れるか どうかはハ?

糸井 よし、ここで音を聞かせてあげよう!

風永 音?

糸井 そう。ゲーム中の。それがさあ、また自画自賛なんだけどいいんだよ。それを今日持ってきたから、テープで聞かせてあげる。

風永 ……音だけ?

糸井 オイオイ、これはキミへのプレゼントだよ。俺とお前の仲じゃないか!!

風永 あ、ありがとうございます。本郷 モノは言いようですね(笑)。

糸井 (ラジカセを、セッティングしながら)え～と、センコトは?

風永 (コンセントのことだな、と思いつつも突っ込まない)。

糸井 よし、で、このテープを、あ、あれ、入らないぞ!?

岩田 糸井さん、逆さまです。

風永 ……。

～音楽鑑賞タイム～

(風永注:ここで、ゲーム中に使われているという曲を3曲聞かせていただいた。はっきりいってそのクオリティーは極めて高く、正直いってビックリって感じた。基本的にR & B風の曲なのだが、特筆すべきはその「生っぽさ」。とくにタメの効いたリズムは正直いってビックリって感じた)。

風永 こんなスネアの音、ゲーム

で聴いたことないな。『2』の音楽は鈴木慶一(ムーンライダーズ)さんでしたけど、『3』の音楽を担当しているのは、いわゆる音楽畑の人じゃないんですよね。

糸井 じゃない。だけど、いいんだよ。シナリオできると、音楽担当者が音楽を作る。で、それを聞くとまた、ボクが(シナリオを)書きたくなるんですよ。そんで今回ずいぶん音に助けられましたよ。

そう、いうならば、最後のトランペットがパッパッパッって鳴るのもコンセプトのひとつです!!

風永 意味がわかりません。でもなんにしろイイ感じみたいです。

糸井 うんうんうんうん。そんでさ、全部で12章あるじゃないですか……あつ、いけね!!

岩田 あつ。

風永 おつ。

岩田 重要なキーワードが(笑)。

糸井 え～、最後のほうで……。

風永 もう遅いです。

糸井 テクショ～!!

一同 (笑)

糸井 その最後の場面をね、書いてないですよ、まだ、俺。だけで最後のセリフだけあるんですよ。



これがオレのいちばんの楽しみなんだよ(本当にうれしそう)。

岩田 見せてくれないんですよ。「このノートに、最後のセリフを書いた。だけと見せない」って。

風永 楽しみますねえ。

糸井 イイよ。『3』はね、やってよかったってホント思うもん。

『2』までは練習だね。

一同 (笑)

糸井 やっぱゲーム作りはおもしろいわ。いま本職かしんないね。

岩田 今回はとくに、糸井さん得意なことしかしてませんからね。

糸井 そうそう。『2』までは、いろいろ不得意なことも、よくわかんないからやってただけ。

風永 そういう意味でも練習だと。

糸井 そう。今回は、野球の選手にバット持たせているようなモンだからね。楽しいよ。メシ喰うときにもバット持ってるよ。打ったりなんかして。こはんを。ガハハ。

風永 ……。

岩田 今月は糸井さんの本職はゲームシナリオライターですね。作業の割合からいって。

## 最新ホヤホヤ情報② 新登場の主人公プリント



●主人公のひとり、プリント。タツマイリの村のリーダー的存在であるという彼。知恵と勇気はあるがお人好し。そして妻子持ちとか。

風永 ということは、先月はゲームを作っちゃあいなかった、と。

一同 (笑)。

糸井 先月は運った。自信を持って(笑)。でもさあ、それは清原がクラブで遊ぶようなものだよ。

って、ぜんぜんよくないじゃん!!

一同 (爆笑)。

風永 だから打てないんだ!!

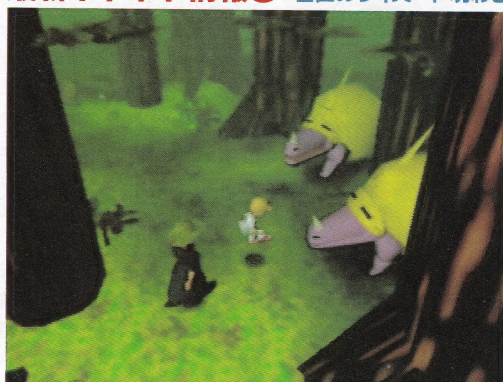
糸井 そうかそうか、いちばん悪いたとえだったな。うーん、何しろいまは作ってるのが楽しいんだよ。テーブルトークRPGあるでしょ? いま自分はテーブルトークのゲームマスターって気がする。それもふつうのゲームマスターじ

## 最新ホヤホヤ情報③ キマイラの森を歩くふたり



●リュカとプリントがキマイラの森を進む。序盤は～のふたりが主人公となるのか? ちょっと不気味な雰囲気。

## 最新ホヤホヤ情報④ 2匹のサイバード現る



●森を行くふたりが、2匹のモンスターの遭遇。このカバみたいなやつは、サイバード。かなり手強そうだけど……。